



Cette année pour Noël, j'offre des jeux

# ÉDUCATIFS

## LÉGENDE



Recommandé  
PROTÉGEZ-VOUS



Fabriqué ou conçu  
au QUÉBEC



COUP DE COEUR  
des spécialistes



VIDÉO

Chers parents,  
J'ai le plaisir de vous présenter une sélection de jeux éducatifs qui vous permettront de participer au développement des habiletés scolaires de votre enfant à la maison. Afin de faciliter vos choix, les jeux proposés ont été évalués par des spécialistes en éducation (orthopédagogues, orthophonistes et neuropsychologues) et classés selon les compétences et notions scolaires qu'ils sollicitent.

En complément, chacun des jeux est accompagné d'une courte vidéo explicative réalisée par nos spécialistes. Ces capsules vous permettront de choisir des jeux adaptés aux besoins spécifiques de votre enfant et de bénéficier de judicieux conseils. Pour les visionner, il vous suffit de télécharger l'application gratuite LAYAR et de numériser la page!

Je vous souhaite un excellent magasinage des Fêtes!



IMPRESSION INTERACTIVE



Téléchargez LAYAR  
application GRATUITE



Numérisez  
la page



Découvrez le  
contenu interactif

Anik Bois ►

Orthopédagogue  
Clinique d'orthopédagogie l'Écriteau  
orthopedagogielecriteau.ca



## Habiletés langagières, lecture et écriture



Âge cible : 4 à 6 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Développement langagier
- + Compréhension des inférences
- + Raisonnement verbal



### RAISONNE AU PARC

Avec ce jeu conçu par des orthophonistes, faites une promenade dans le parc tout en rencontrant différentes situations qui y sont couramment vécues. Par vos questions qui demanderont de « lire entre les lignes », amenez votre enfant à développer sa capacité à réfléchir et à raisonner!

CODE CASTELLO: PLACOTEPLA14

\$ : 38.99



Âge cible : 10 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Capacité de déduction
- + Vocabulaire
- + Flexibilité mentale



### DIVERS SENS #1 ET #2

Jeux de mots, d'énigmes et de déduction dans lequel les illustrations sont trompeuses. L'expression « une image vaut mille mots » prend tout son sens dans ce jeu. Trois façons de jouer! Mot-zus : Image qui se prononce de la même façon que la réponse à l'indice. Mots-dits : Combinez des images pour répondre aux indices. Méli-mé-mot : Écrivez le plus de mots possible en combinant plusieurs images.

CODES CASTELLO  
Divers sens 1  
Divers sens 2

GLADIUSGLA3220  
GLADIUSGLA3221

\$ : 15.99  
\$ : 15.99



Âge cible : 3 ans  $\frac{1}{2}$  +

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Décrire des objets
- + Vocabulaire
- + Capacité d'abstraction



### FAIS-MOI UNE DEVINETTE

Pigez une carte et choisissez le bon dé imagé pour construire votre devinette. Le défi est de formuler les bons indices sans dire ce qui se trouve sur la carte. Soyez aussi fûté pour résoudre les devinettes des autres joueurs. Vous deviendrez les champions des devinettes!

CODE CASTELLO: PLACOTEPLA7

\$ : 33.99



Âge cible : 7 à 99 ans

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Accès lexical
- + Liens sémantiques



### UNANIMO

Avec ce jeu qui rassemblera toute la famille, préparez-vous à réfléchir et à vous creuser les méninges! Pour faire des points, il vous faudra trouver le plus grand nombre de mots communs avec vos partenaires de jeu! Éclats de rire garantis en entendant certaines réponses! Son petit format est idéal pour les sorties ou les voyages!

CODE CASTELLO: FILOGUNA

\$ : 18.99

TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION GRATUITE LAYAR ET NUMÉRISER LA PAGE POUR VOIR LES CAPSULES VIDÉOS EXCLUSIVES





## Habiletés langagières, lecture et écriture



Âge cible : **4 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Compréhension des mots interrogatifs (où, qui, quoi, comment, pourquoi...)
- + Vocabulaire
- + Formulation de questions



### QUI DONNE SA LANGUE AU CHAT

Aidez Bri-Bri la petite bestiole à retrouver sa langue qui a été volée par le chat. Répondez aux questions et traversez le parcours qui mène jusqu'à la langue de Bri-Bri. Attention! Vous risquez de vous faire ralentir par les pièges du chat et les différents insectes. Heureusement, vous pourrez compter sur l'aide de quelques amis !

CODE CASTELLO: BRIBRI-COMP-01

\$ : 48.99



Âge cible : **4 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Analyse visuelle
- + Rapidité d'exécution
- + Catégorisation du vocabulaire



### KALEIDOS JR.

Transformez-vous en inspecteur pour trouver le plus d'images qui correspondent à une catégorie donnée. Pour ceux qui ne savent pas lire, c'est une caractéristique (ex. : catégorie des objets qui roulent) et, pour les plus vieux, c'est la lettre initiale (ex. : catégorie des mots qui débutent par la lettre « R »). Ouvrez l'œil !

CODE CASTELLO: FILOGCKAL03

\$ : 43.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Expression orale
- + Imagination et créativité
- + Schéma du récit



### SPEECH

Avec SPEECH, les images vous donnent la parole! Le but du jeu? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée. Pour les enfants, SPEECH permet d'entraîner son imagination en inventant des histoires amusantes..

CODE CASTELLO: FILOGJP34

\$ : 17.99



Âge cible : **5 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Identifier et nommer les émotions
- + Se mettre dans la peau de l'autre
- + Partager notre vécu et nos émotions



### DRÔLES DE FAMILLES

Drôles de familles est inspiré du jeu des 7 familles. Rassemblez tous les membres d'une même famille et tentez ainsi de créer le plus de familles possible. Pour ce faire, demandez à vos adversaires des membres d'une famille. Pour ajouter un peu de piquant, ajoutez les cartes « étoile »! Relevez alors le défi qui y est inscrit.

CODE CASTELLO: GLADIUSGLA4312

\$ : 14.99



Âge cible : **10 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire
- + Orthographe
- + Vitesse d'exécution



### MOT POUR MOT

Un peu à l'image du Scrabble, dans Mot pour Mot, un contre un ou en équipe, affrontez-vous en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de glisser les lettres vers soi dans le but ultime de les capturer. Le premier qui capture six lettres gagne la partie.

CODE CASTELLO: ILOSMOT001

\$ : 33.99



Âge cible : **7 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Compréhension et expression du langage
- + Vitesse d'exécution
- + Dextérité



### LE JEU DE LA BOULETTE

Ce jeu de devinettes est une véritable course contre la montre! Soyez extrêmement rapide pour deviner et faire deviner des mots aux autres participants. Dépêchez-vous à « débouletter » les papiers chiffonnés et soyez créatifs et audacieux afin d'être couronné le roi de la boulette !

CODE CASTELLO: GLADIUSGLA1940

\$ : 11.99



STIMULEZ LES HABILETÉS LANGAGIÈRES DE VOTRE ENFANT

NUMÉRISER LA PAGE POUR VISIONNER LES VIDÉOS EXPLICATIVES RÉALISÉES PAR DES ORTHOPHONISTES D'ORTHOPHONIE DE LA CAPITALE





## Habiletés langagières, lecture et écriture



Âge cible : **4 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Vocabulaire des catégories
- + Vocabulaire des adjectifs
- + Capacités de raisonnement et de déduction



### BRIBRI - TRIOGOLO FOU DU DÉ

Excellent jeu de langage conçu par des orthophonistes. À l'aide d'un dé rigolo et de cartes colorées, répondez à des consignes faisant appel à des habiletés langagières variées. Au cours d'une même partie, vous pourrez expliquer des ressemblances, donner des définitions ou trouver et expliquer un intrus !

CODE CASTELLO: BRIBRI-META-01

\$ : 38.99



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Repérage de lettres
- + Rapidité d'exécution
- + Orthographe



### TWIST DÉLIRE

Soyez le plus rapide pour cibler un mot contenant les voyelles voulues et déposez une de vos cartes au centre. D'un côté, votre analyse visuelle permettra de cibler les mots écrits comportant les bonnes voyelles. D'un autre côté, le jeu se corse et il vous faudra connaître l'orthographe des mots imagés, puisqu'ils ne seront plus écrits. Qui sera le meilleur écolier ?

CODE CASTELLO: MattikaTwistFR

\$ : 24.99



## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Raisonnement logique
- + Planification / organisation



### LIÈVRES ET RENARDS

Aidez les lièvres à rejoindre leur gîte ! Trouvez le bon parcours afin de mettre les lièvres à l'abri. Pour ce faire, utilisez les autres lièvres, champignons et renards comme obstacles pour y faire bondir les lièvres afin qu'ils puissent se cacher dans leur gîte.

CODE CASTELLO: BELV519942

\$ : 18.99



Âge cible : **4 à 7 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Résolution de problèmes
- + Raisonnement logique
- + Raisonnement visuo-spatial



### BLANCHE-NEIGE DELUXE

Faites revivre la magie de ce conte populaire aux plus petits en aiguisant leur sens logique afin de retrouver Blanche-Neige. Se cache-t-elle devant ou derrière la maison ? Près du nain Atchoum ou sous la méchante reine ? 48 défis sont offerts. En prime, vous obtiendrez un album sans texte de cette histoire aimée de tous.

CODE CASTELLO: BELV519928

\$ : 35.99



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Raisonnement logique
- + Raisonnement visuo-spatial
- + Fonctionnement attentionnel



### CUBISSIMO OU POLYSSIMO

Reconstituez le cube parfait en utilisant les 7 pièces du jeu et en respectant la situation de départ imposée sur chacune des 30 cartes défis. Trois niveaux de difficultés y sont proposés. À vos cubes !

CODES CASTELLO

Cubissimo ILOTDJ08477

\$ : 27.99

Polyssimo ILOTDJ08451

\$ : 27.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Dextérité



### DR. EUREKA

Entrez dans la peau d'un scientifique le temps d'une partie ! Manipulez avec soin les molécules chimiques afin de reproduire les mélanges du Dr Eureka. Attention ! Ces dernières ne doivent ni toucher vos mains, ni toucher la table. Utilisez vos cylindres gradués pour manipuler le tout. À vos potions !

CODE CASTELLO: ILOTBOEUREKA

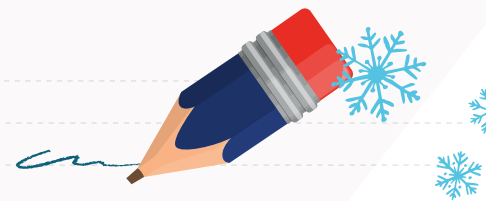
\$ : 27.99







## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Vitesse d'exécution
- + Motricité fine



#### DR. BEAKER

Entrez dans le laboratoire du Dr. Beaker et aidez-le à réorganiser les molécules dans ses béchers! À l'aide d'une tige en verre, reproduisez l'arrangement des molécules fourni par le scientifique en bougeant ces dernières. Pensez stratégiquement afin de limiter les déplacements et de terminer le premier! Que le plus rusé gagne!

CODE CASTELLO: BLUEORANGEBOBEAK

\$ : 27.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Habiletés visuo-spatiales



#### RIVER DRAGONS

Le temps d'une partie, incarnez un personnage chinois devant traverser le détroit du Mékong. Pour ce faire, utilisez un raisonnement logique et disposez les passerelles adéquatement sur le plateau du jeu afin d'éviter de tomber à l'eau. Gare au dragon: il pourrait vous nuire dans la course!

CODE CASTELLO: ILOTMTRIVER002

\$ : 43.99



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Flexibilité cognitive



#### MATCH MADNESS

Faites vite afin d'agencer vos cinq blocs dans le but de reproduire la figure illustrée sur la carte. Le premier à relever le défi remporte la carte et un nouvel affrontement s'initie. Que le match commence!

CODE CASTELLO: FOXMATCHMADNESS

\$ : 33.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Raisonnement logique
- + Dextérité



#### GO GO GELATO !

Transformez-vous en maître glacier le temps d'une partie! Soyez le plus rapide à faire valser les boules de glace avec vos cônes afin de concocter aux clients des cornets sensationnels!

CODE CASTELLO: BLUEORANGE-04600

\$ : 27.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Raisonnement logique



#### CIRCUIT MAZE

Utilisez votre raisonnement logique pour concevoir un circuit électrique. Lorsque le circuit est complété et que les balises sont allumées, vous avez gagné! Ce jeu stimulant vous permettra de comprendre le fonctionnement des circuits électriques. Plusieurs défis s'offrent à vous!

CODE CASTELLO: BELV735386

\$ : 40.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Planification / organisation
- + Flexibilité cognitive
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



#### POTION EXPLOSION

Votre dernière année scolaire à l'école de Sorcellerie Horribilorum est presque terminée, et l'heure est venue de passer l'examen final de potions! Soyez rusé et créez un maximum de potions originales en créant des explosions d'ingrédients parmi les larmes de licorne, la fumée de dragon, la morve d'ogre et les pellicules de fées. À vos baguettes!

CODE CASTELLO: DUDEUBIPE01

\$ : 58.99







## Résolution de problèmes, raisonnement et connaissances mathématiques



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive



#### BABUSHKA

Le temps d'une joute, transformez-vous en jolies poupées russes et tentez de rassembler sur une même case grand-mère Babushka et ses deux petites-filles! Mais attention aux pertes d'équilibre, puisque le sol gelé risque de vous faire glisser sur la planche de jeu glacée!

CODE CASTELLO: FOXBABUSHKA

\$ : 28.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Contrôle de l'impulsivité cognitive
- + Flexibilité cognitive



#### HUCH - MONSTER BRUNCH

Après avoir fêté toute la nuit, les monstres se retrouvent pour un brunch amusant! Aidez-les à s'asseoir aux bons endroits en suivant les indices qui vous seront donnés!

CODE CASTELLO: FOX-HUT-MB

\$ : 23.99



Âge cible : **10 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Opérations mathématiques
- + Raisonnement visuo-spatial



#### ZACK & PACK

Devenez, le temps d'une partie, un expert du déménagement. Remplissez votre camion intelligemment et surtout ne laissez aucune boîte derrière!

CODE CASTELLO: COEURIEL690397

\$ : 33.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Déduction
- + Opérations mathématiques
- + Raisonnement logique



#### MONT-À-MOTS AGENT SECRET

L'agence du renseignement canadien a découvert un traître parmi ses agents secrets sur le terrain. Votre mission : découvrir de qui il s'agit et dans quel pays il se cache. Récoltez un maximum d'informations, mais méfiez-vous! Les agents que vous interrogerez ne vous diront peut-être pas la vérité! Soyez rusé et faites appel à toutes vos connaissances!

CODE CASTELLO: LAMPISTE0107

\$ : 28.99



Âge cible : **5 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Résolution de problèmes
- + Planification / organisation
- + Raisonnement visuo-spatial



#### BRICK PARTY

Architectes en herbe, reproduisez les structures suggérées, mais attention! Vous serez déstabilisés par les règles renversantes de ce jeu de construction! Pourrez-vous recréer les agencements de 5 à 8 blocs sans utiliser votre pouce, en maintenant votre index et votre majeur croisés ou en mimant l'emplacement des briques à votre coéquipier? Réflexions passionnantes, rythmes trépidants et fous rires seront au rendez-vous!

CODE CASTELLO: IELBRI

\$ : 28.99



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Stratégies de calcul mental
- + Tables de multiplication



#### MATH SUMO

Déjouez ces lutteurs japonais en étant le premier à vous débarrasser de vos cartes! Calculez mentalement et faites appel à votre mémoire afin de trouver les combinaisons gagnantes qui mettront votre adversaire K.O.!

CODE CASTELLO: MATTIKAMATHS

\$ : 44.99





- + Planification / Organisation
- + Contrôle de l'impulsivité
- + Flexibilité cognitive



Un Tic-Tac-Toe différent qui vous demande d'utiliser la meilleure stratégie possible afin de vaincre votre adversaire. Attention ! Vous pouvez manger les pions adverses ou vous faire manger !

CODE CASTELLO: BLUEORANGE-92015

**\$ : 20.99**



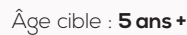
- + Attention
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution



Vous êtes un gentil monstre qui a un énnnnnoooooorme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, vous ne pouvez qu'en manger un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, soyez rapide pour l'attraper avant les autres! À la bouffe est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin.

CODE CASTELLO: ILOTSMBOUFFE001

**\$ : 23.99**



- + Attention
- + Mémoire visuelle
- + Contrôle de l'impulsivité



Monsieur Gélato est un maître glacier hors pair. Votre défi : reproduisez les cornets qu'il a habilement créés. Pour cela, observez attentivement les cornets qui figurent sur la carte retournée par le maître de jeu. À l'aide des ingrédients que vous avez sous la main, recréez les cornets mémorisés.

CODE CASTELLO: LAMPISTE1305

**\$ : 28.99**



- + Attention visuelle et partagée
- + Flexibilité cognitive
- + Vitesse d'exécution



Faites vos preuves en tant qu'apprenti-chef dans un restaurant de sushis! Le cuisinier le plus rapide à réaliser les commandes exactes des clients les plus exigeants remportera le prestigieux titre de maître sushi! Mais attention aux ingrédients empoisonnés et, surtout, gardez un œil sur le jeu de votre adversaire! À vos sushis!

CODE CASTELLO: DUDESDSU01

**\$ : 23.99**



- + Attention
- + Mémoire visuelle
- + Coopération, travail d'équipe



Qui remportera la partie? Le Wendigo, la créature malfaisante, ou les scouts? Les joueurs parviendront-ils à trouver derrière quel scout se cache le Wendigo avant qu'il ne les capture? Soyez observateurs: unissez vos forces afin de le démasquer à temps!

CODE CASTELLO: IL0TSMWEND001

**\$ : 23.99**



- + Attention
- + Raisonnement logique
- + Dextérité
- + Vitesse d'exécution



Vous devez aider le Dr. Microbe à compléter sa recherche avec vos pinces, une boîte de pétri et des microbes colorés. Grâce à votre logique, défiez vos adversaires scientifiques et déterminez quels microbes sont absents de la carte afin de les attraper le plus rapidement possible.

CODE CASTELLO: ILOTBOMIC002

**\$ : 27.99**





## Attention, mémoire et vitesse d'exécution



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Habiletés visuo-spaciales
- + Planification / organisation



#### LABYRINTHE MAGIQUE

Apprentis magiciens, votre mission : explorez le labyrinthe à la recherche de symboles magiques. Mais prenez garde aux murs invisibles érigés par les grands magiciens farceurs.

CODE CASTELLO: DREI51300338

\$ : 37.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Vitesse d'exécution
- + Créativité



#### FACE DE BOUC

Soyez créatif et inventez des noms rigolos aux différents personnages du jeu. Lorsqu'ils réapparaissent, soyez le plus rapide à les nommer pour remporter la victoire.

CODE CASTELLO: FILOGCFAC01

\$ : 17.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention visuelle
- + Perception visuelle
- + Vitesse d'exécution



#### COCONUT PIRATE

Mettez de côté votre cache-œil de pirate, car vous aurez besoin de vos deux yeux afin d'être le premier à découvrir un trio d'objets ou de couleurs identiques! Que vous soyez petit ou grand, ce jeu rapide et compétitif vous comblera!

CODE CASTELLO: ILOTDJ08460

\$ : 28.99



Âge cible : **8 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Raisonnement logique
- + Vitesse d'exécution
- + Contrôle de l'impulsivité



#### PIZZA TIME

Pizza time est un jeu génial qui nécessite d'avoir l'oeil afin d'assembler sa pizza le plus rapidement possible. C'est un jeu stimulant et rapide avec des règles très simples. Le but du jeu est de confectionner de délicieuses pizzas en les assemblant correctement selon les commandes. À vos pizzas!

CODE CASTELLO: FILOGCPIZZ01

\$ : 17.99



Âge cible : **7 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention
- + Flexibilité cognitive
- + Vitesse d'exécution



#### HONEYCOMBS

Le temps d'une partie, transformez-vous en abeille ouvrière et réalisez votre ruche! En jumelant deux symboles identiques, créez le plus de passages possible entre les alvéoles pour remporter un maximum de points et être nommé gagnant! Choisissez parmi l'un des trois modes de jeu afin d'augmenter le degré de difficulté!

CODE CASTELLO: AUTRUCHE0080500

\$ : 23.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Raisonnement logique
- + Habiletés visuo-spaciales
- + Perception visuelle
- + Contrôle de l'impulsivité



#### MACROSCOPE

À travers le macroscopie, tentez de deviner l'image cachée en soulevant certaines fenêtres! Celui qui devine sans que l'image ne soit trop dévoilée gagne le plus de points!

CODE CASTELLO: BOREALBORMAC

\$ : 33.99







## Attention, mémoire et vitesse d'exécution



Âge cible : **4 à 99 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire visuelle
- + Mémoire auditive
- + Vocabulaire et catégorisation



#### DANS MA VALISE

Dotez-vous des meilleures stratégies de mémorisation pour retenir les éléments que vous mettez dans votre valise et pour pouvoir passer aux douanes! Excellent jeu pouvant être utilisé pour observer le mode de mémorisation de l'apprenant ou l'entraîner, tout en ayant du plaisir!

CODE CASTELLO: GLADIUSGLA3212

\$ : 18.99



Âge cible : **5 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Planification / organisation
- + Raisonnement logique
- + Mémoire



#### ÂGE DE PIERRE JUNIOR

Bienvenue dans la Préhistoire! Familiarisez-vous avec l'ère du troc, des cueilleurs-pêcheurs, et soyez le premier à bâtir un village en échange des marchandises amassées!

CODE CASTELLO: FILOFIL10091

\$ : 48.99



Âge cible : **6 ans +**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Mémoire
- + Stratégie de mémorisation
- + Coopération / travail d'équipe



#### LA FORÊT MYSTÉRIEUSE

Ensemble, aidez Jonas à mémoriser les équipements nécessaires pour affronter la Reine des Draconia. Partez à l'aventure à travers la forêt mystérieuse. Très belles illustrations. Différents niveaux de difficultés possible.

CODE CASTELLO: COEURIELFOM

\$ : 33.99



Âge cible : **3 à 6 ans**

### Habiletés scolaires sollicitées

- + Attention auditive
- + Mémoire auditive
- + Langage réceptif et expressif



#### RAPIDO MÉTÉO

Nos petits ours ont besoin d'un coup de main afin de s'habiller adéquatement. Ouvrez grand vos oreilles et mémorisez tous les détails afin qu'ils ne se retrouvent pas avec les mauvais vêtements! Facile, vous dites? Ajoutez un ou deux autres ours ainsi que des descriptions plus subtiles, et même les plus vieux y verront un bon défi!

CODE CASTELLO: ILOTDJ08494

\$ : 20.99

Envie d'en voir plus!



Rendez-vous au **Castellojeu.com**, cliquez **CATÉGORIE** et sélectionnez **GUIDE DES JEUX ÉDUCATIFS** pour consulter également l'édition 2016-2017!

Créé en collaboration avec :



Pour toutes questions OU commentaires, n'hésitez pas à contacter notre **service à la clientèle** au **+1 855-538-3383**

Prix\* : Les prix sont soumis aux taxes applicables.  
En cas de disparité entre les prix affichés dans ce catalogue et ceux en ligne, les prix affichés en ligne (www.castellojeu.com) prévaudront.